

DIARIO DI CAMPAGNA

Nome Banda: **teräksen salaisuus**

Tipo Banda: **Barbari del Caos Kurgan**

Back Ground Iniziale

"Vuoi conoscere il segreto dell'acciaio?" disse il principe demone alzandosi dal trono e guardando il barbaro inginocchiato davanti a lui

Thulsa Doom era al cospetto del suo Principe e signore, desideroso di conoscenza e di potere. Il trono del Principe si trovava al centro di un stanza circolare dal soffitto molto alto, alle cui pareti vi erano tre piani di sporgenze da cui i seguaci del signore del mutamento osservavano la scena.

"C'è stato un tempo in cui cercavo l'acciaio. E l'acciaio valeva di più, per me, di oro e gioielli."

"Il segreto dell'acciaio" disse Thulsa Doom

"sì!" rispose il principe "E tu sai cos'è o sbaglio? Te lo dico! E' il meno che possa fare!" poi con voce tonante riprese: "Non è vero che l'acciaio è forte! La Carne è più forte! Guarda intorno... qui..." indicando gli adepti in alto "La, su quella sporgenza, quel valoroso guerriero" e indicando uno dei suoi seguaci "Vieni a me! bambino mio!" ed il barbaro si getto schiantandosi sul pavimento e morendo all'istante.

Il principe si avvicinò al cadavere e con enfasi si rivolse a Thulsa Doom "Questa è la forza! Capisci? Questo è il potere! La forza e il potere della carne".

Infine si avvicinò a Thulsa Doom e, con occhi fiammeggianti, gli chiese: "Cos'è l'acciaio a paragone della mano che lo brandisce? Se oggi hai un corpo possente e sentimenti nel cuore, io te l'ho permesso! Che spreco!"

Poi il principe sospirò e tornò a sedersi sul trono "A Mordheim troverai quel che cerchi!"

Resoconto primo scontro - 13/02/2018 - Bretonnia

Si erano accampati tra le macerie di un edificio di pietra. Il primo piano era completamente distrutto, ma il pavimento aveva resistito ed ora fungeva da tetto ai guerrieri barbari.

Erano seduti attorno al fuoco, al quale era appoggiato uno spiedo con i resti dell'animale. Solo Dagoth stava in disparte.

"Un'altra vittoria! Questo è bene..." cominciò Toth-Amon, il mago.

"Sì, peccato che Leone sia morto" lo interruppe Thorgrim

"Sì, peccato, era un bravo cane" proseguì Rexor

poi di nuovo Thorgrim "bravo e buono... ne vuoi ancora un po'?" e scoppiarono a ridere.

Toth-Amon, indispettito per l'interruzione ricominciò: "Un'altra vittoria! E' bene questo" poi dopo una breve pausa, rivolgendosi a tutti, chiese "Qual'è il meglio della vita?"

Rexor si alzò fiero e rispose "La steppa immensa. Un veloce cavallo. Falchi sul tuo polso e il vento che ti stordisce"

"No!" lo rimproverò Toth-Amon, e poi si rivolse al capotribù "Thulsa-Doom, qual'è il meglio della vita?"

"Schiacciare i nemici! Inseguirli mentre fuggono! E ascoltare i lamenti delle femmine!" fu la risposta

"Questo è bene!" concluse Toth-Amon

Resoconto secondo scontro - 03/04/2018 - Middhenheim

L'anziano prete guerriero giaceva sul suo giaciglio, gli occhi bianchi, aperti, fissi sul soffitto della sua cella, senza poterlo vedere.

L'anziano guerriero era cieco da parecchi anni e il suo corpo non voleva smettere di spegnersi nonostante l'età e i colpi subiti. Da sei mesi non riusciva ad alzarsi dal letto e i novizi dovevano accudirlo in tutto.

Hans Muller, seduto sulla seggiola vicino al letto dell'anziano, si stava per addormentare quando un violento colpo di tosse dell'infermo lo ridestò.

"acqua" chiese il moribondo. Hans si alzò, imbevve una pezza bianca sulla bacinella e la appoggiò sulle labbra del morituro.

Con un filo di voce, il vecchio guerriero chiese "leggimi qualcosa!"

Allora Hans prese una pergamena barbara che stava studiando insieme al suo mentore. Si trattava di una pergamena scritta un secolo prima, da un certo Toth-Amon che raccontava delle avventure del suo signore Thulsa Doom alla ricerca del "segreto dell'acciaio".

Hans iniziò a leggere:

"Eravamo in una zona piuttosto aperta, e priva di macerie o case. solo staccionate, siepi e arbusti. Quando di fronte a noi si pararono una fila di guerrieri dell'impero, aiutati da un mago, da un elfo e da un mezz'uomo. Il mio signore, destinato ad imporre il suo volere sul mondo, guardò lo schieramento nemico e ci raggruppò in una singola testa d'ariete che avrebbe dovuto sfondare il lato destro nemico e ci lanciammo all'attacco. Mentre noi ci avvicinammo al nemico, esso rimase immobile, e alcuni di loro (pavidi e infidi) ci scagliarono frecce a forma di teschio.

Una pioggia di teschi ci colpì. I mastini e gli uomini bestia, furono i primi ad impaurirsi e scappare.

Il numero di combattenti diminuì velocemente e considerevolmente e quando giungemmo a portata di carica con il nemico, il mio signore, destinato ad imporre il suo volere sul mondo, si rese conto che la nostra vita era in pericolo. Egli avrebbe potuto sbaragliare da solo gli infidi imperiali, ma per proteggerci dalle frecce a forma di teschio fuggimmo.

Solo una volta al riparo ci accorgemmo che le frecce a forma di teschio erano smussate ed innocue.

Sconfitti da colpi a salve"

"Che coglioni" fu il commento dell'anziano prete guerriero al termine del racconto e poi spirò!

Resoconto terzo scontro - 10/04/2018 - Nonmorti

"Dicono che questa è una delle zone più pericolose della città, chi si avventura qui non fa più ritorno" disse il barbaro appena reclutato ad uno dei più anziani,

"Ma dicono anche che questa parte della città sia piena di tesori, basta raccogliere una pietra e ti accorgi che è una gemma preziosa."

"E chi lo dice se nessuno ha fatto ritorno" rispose il barbaro più anziano.

La banda camminava veloce verso questa zona inesplorata, seguendo il mago mercenario assoldato da Thulsa Doom.

In effetti il mago Vielgefertz aveva promesso grandi tesori e ricchezze, cosa di cui Thulsa non era interessato se non per il fatto che con quegli averi avrebbe potuto comprare informazioni per ottenere il segreto che più agognava.

Quando raggiunsero la zona videro aggirarsi tra i ruderi quei mostri di cui avevano sentito parlare.

uomini sospesi tra la vita e la morte, la cui mente era persa, il corpo in decomposizione e la volontà di qualche altro essere sovrannaturale e terribile.

I guerrieri di Thulsa erano spaventati.

Thulsa Doom li guardò e disse "Volete vivere per sempre?"

Poi si gettò tra le rovine alla ricerca del forziere promesso da Vielgefertz.

Alla fine lo trovarono e Vielgefertz fu lasciato in pasto ai NonMorti.

Resoconto quarto scontro - 03/07/2018 - alleati a Nonmorti vs Barbari e Middenheim

Correva scalzo sull'erba soffice, il respiro gli bruciava nei polmoni mentre sentiva il contadino che urlava, bestemmiava e lo cercava. Sapeva che se lo avesse trovato gli avrebbe fatto male, molto male. Nella mano destra teneva il pollo rubato al contadino. Non ci aveva pensato un attimo: catturato, tirato il collo e scappato il più velocemente che poteva.

Le urla del contadino si avvicinavano, mentre con le sue gambette corte e fragili cercava riparo. Ad un tratto vide la salvezza, un albero dal tronco grande e nodoso e come una scimmia vi si arrampicò. Raggiunse un ramo grande in alto, si nascose tra le foglie ad aspettarlo.

Non passò molto tempo che vide il contadino alla base dell'albero, lo stava cercando senza successo, e poco dopo si allontanò.

Il ragazzino si rilassò con il trofeo senza vita sul grembo. Un po' per la stanchezza, un po' l'adrenalina scemata, si assopì.

Quando si risvegliò, il suo corpo era immobilizzato dagli artigli di una enorme aquila dal becco aguzzo. La testa dell'aquila gli si pose davanti e lo guardò con occhi ipnotici.

L'aquila cominciò a parlargli in modo dolce, rassicurante, come se fosse una cantilena: "Credi in Me! Hai fame?"

L'aquila si scagliò sul ragazzo, prese il pollo e lo ingoiò in un istante

"Avrai ancora più fame! Fame di potere, e io ti sazierò! Credi in Me! Avrai sete, e ti disseterò con il sangue dei tuoi nemici! Credi in Me! Non scapperai più e Non avrai più paura, ma avrai sempre fame e sete.

Credi in Me!

D'ora in poi il tuo nome sarà Thulsa Doom e io ti osserverò"

Poi l'aquila spiccò il volo.

Quando il guerriero arrivò all'albero lo riconobbe subito, anche se era più spoglio e decadente di quando l'aveva visto da bambino.

Si gettò sulle spalle i corpi esanimi di due arpie e cominciò ad arrampicarsi, fino a raggiungere un ramo in alto dove si sedette.

"Sei cresciuto Thulsa" disse una voce melodiosa, e poco dopo Thulsa Doom vide la testa di Tchar tra le foglie di un ramo più alto.

Il guerriero porse le due arpie all'aquila che le divorò in un attimo.

"E' da tanto che ti osservo; sei diventato forte, determinato e spietato. Continua a servirmi così!"

Poi Tchar colpì con forza Thulsa sul petto, lasciandogli un segno indelebile, un Marchio.

Thulsa Doom capì di essere il Favorito.

SCHEDA BANDA

Nome Banda teräksen salaisuus

Tipo Banda Barbari del Caos Kurgan

Rating: della Banda

Eroi	5	Truppa	11	di cui Big:	0
Totale Esperienza:					134
Membri				(16)	x5: 80
Rating:					214

TESORO

Monete d'Oro	2
Mutapietre	0

Equipaggiamento a Magazzino

EROI

[illegible]

Nome										Toth-Amon										Equipaggiamento										Pugnale										Regole Speciali										Mago																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Tipo					Profeta										Big					spada										Mark of Chaos Undivided																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	mazza										Magia: Sguardo degli dei (diff. 7)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
4	4	3	3	4	1	4	1	8	arco																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Esperienza										5										10										15										20										25										30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

[illegible][illegible][illegible]

TRUPPA

Nome:	Fecchia									Equipaggiamento	pugnale	Regole speciali	Si chiamano: Secco, Rana
Tipo:	Barbari del Caos						N:	4		mazza		Primavè e Paperè	
Rating avventuriero							0	Big					
M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D					
4	5	3	3	3	1	4	1	7	Esperienza gruppo: 16				X X

Nome:	Cagnacci									Equipaggiamento		Regole speciali	Si chiamano: Pippo, Pluto
Tipo:	Mastini del caos						N:	3				e Snoopy	
Rating avventuriero							0	Big					
M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D					
7	4	0	4	3	1	3	1	5	Esperienza gruppo: 0				

Nome:	Le Capre									Equipaggiamento	Pugnale	Regole speciali	Si chiama: Nero,
Tipo:	Gor						N:	3		mazza		Espiatorio e Pasquale	
Rating avventuriero							0	Big					
M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D					
5	4	3	3	4	1	3	2	6	Esperienza gruppo: 12				X X

Nome:	Raptor									Equipaggiamento		Regole speciali	
Tipo:	Mago Mercenario						N:	1					
Rating avventuriero							16	Big					
M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D					
4	2	2	3	3	1	4	1	8	Esperienza gruppo: 17				X

CONTABILITA' BANDA

Tesoro Banda: teräksen salaisuus

Corone d'Oro: 2

Malapietra: 0

	Corone d'Oro		Malapietra	
	incassi	spese	trovata	venduta
Tesoro iniziale	500			
Composizione banda				
Thulsa Doom (comandante)		95		
Toth-Amon (mago)		45		
Rexor (Campione)		45		
Thorgrim (Campione)		45		
Dagoth (Condannato)		55		
2 Barbari (35 CO ciascuno)		70		
2 Mastini (15 CO ciascuno)		30		
1 Uomo bestia (35 CO)		35		
1 frusta (15 CO), 5 mazze (3 CO), 2 spade (10 CO), 1 Alabarda (10 CO), 2 Archi (10 CO)		80		
Primo scontro - 13/02/2018 - Evento LIUT				
Esplorazione	6		4	
Vendita di tre pezzi di mutapietra	65			3
Reclutato un uomo bestia (35 CO) con un punto esperienza (2 CO) ed un mastino (15 CO)		52		
acquistata una mazza (3 CO) e un arco (10 CO)		13		
Secondo scontro - 03/04/2018 - Evento LIUT				
Esplorazione	4		4	
Vendita di tre pezzi di mutapietra	80			5
Reclutato un uomo bestia (35 CO) con due punti esperienza (4 CO)		39		
acquistata una mazza (3 CO) e un arco (10 CO)		13		
Ingaggiato un Mago Mercenario (30 CO)		30		
terzo scontro - 10/04/2018				
Esplorazione: trovati 4 pezzi di malapietra e 33 Corone d'oro	33		4	
Vendita di tre pezzi di mutapietra	60			3
Reclutato un barbaro (35 CO) con tre punti esperienza (6 CO)		41		
Reclutato un mastino (15 CO)		15		
acquistate tre mazze (3 CO)		9		
Ingaggiato un Mago Mercenario (30 CO)		30		
quarto scontro - 03/07/2018 Evento LIUT				
Esplorazione: trovati 5 pezzi di malapietra (4+1) + spada e coltello ing.			5	
Vendita di 6 pezzi di mutapietra e spada e coltello ingioiellato	92			6
Reclutato un barbaro (35 CO) con 4 punti esperienza (8 CO)		43		
Pagamento ingaggio del Mago mercenario		15		
acquistate 1 mazza (3 CO), 3 elmi (10 CO) e uno scudo (5 CO)		38		